Лавикандия: Небо и долг

Справочник по магии

Мы всегда стремились уйти от детальных описаний лавикандских заклинаний. Можно было бы составить какие-то списки — с пятью, десятью или сотней заклинаний. Но особенного смысла в этом нет: фантазия игроков и мастеров все равно будет богаче чем все, что мы сможем придумать.

Тем не менее нам показалось осмысленным описать некоторое количество заклинаний для примера. Ни в коем случае не надо ими ограничиваться! Но можно на них ориентироваться.

Повторим это еще раз для ясности, чтоб ни у кого не возникло вопросов.
Это только примеры. Только примеры. Это не список всех возможных заклинаний. Не надо им ограничиваться. Не надо им строго руководствоваться. Это просто примеры и рекомендации по выставлению сложностей, предназначенные для мастеров и игроков, которые хотят больше соответствовать духу Лавикандии.

И правда, по большому счету полезней они, наверное, будут мастерам, чем игрокам. Мы постараемся описать сложности всех этих заклинаний, чтоб мастерам было от чего отталкиваться в установлении уровня сложностей в своих модулях.

Ниже мы не рассматриваем заклинания выше границы ан-Норга, так как критерий сложности к ним не очень применим. Если уж маг может сделать такое заклинание, то он, скорее всего, сможет сделать его всегда (не говоря уже о чем-то более простом). Если не сможет — то и сложность ему ни к чему.

Так же ниже мы ничего не будем говорить об анализе. Но в целом можно считать, что сложность анализа заклинания всегда равна сложности его создания. Так же мы советуем мастерам учитывать опыт аналитика: маг ночного круга, проводящий анализ, скорее всего лучше других знает заклинания своего круга и, вероятно, можно немного опустить сложность их определения для него.

В среднем мы приводим около 10 примеров заклинаний на каждый круг. Полное число заклинаний исчислить невозможно. Предполагается, что выпускник Священного института не разучивал заклинания, а освоил сам принцип их создания — и фактически каждый раз творит их немного иначе.

Рассветный круг

Иллюзии рассветного круга — та магия, с которой жители империи сталкиваются едва ли не чаще всего. Напомним, что полноценная иллюзия в Лавикандии подразумевает не только внешний вид, но и запах, и звук. Иллюзии очень многообразны и часто их совершенно невозможно отличить от реальности без использования магии. Есть, однако, один универсальный способ проверить подлинность объекта. Ни одна иллюзия не обладает полноценной плотностью: при относительно невысоком давлении (достаточно удара кулака или, скажем, тычка шпилькой) иллюзия просто пропускает объект сквозь себя. При этом иллюзия не нарушается. Таким образом иллюзию можно ощупать и даже прислониться к ней. Пройти сквозь нее тоже вряд ли получится. А вот преодолеть ее прыжком — вполне.
Иллюзии сами по себе не противозаконны, но преступления с их использованием остаются преступлениями. Единственное, что строго запрещено - создавать иллюзии реальных людей, документов или денег.

Иллюзия предмета

Школа: Косметические иллюзии

Описание: Иллюзию предмета можно создать и при помощи воздушных иллюзий, но это более трудоемко. Как правило для этого берется какой-то небольшой физический объект, на который и наносится искомая иллюзия. В зависимости от материала, срока действия и, конечно, достоверности иллюзии сложность этой задачи может изменяться. Проще всего работать с деревянной основой, но чем ближе материал-основа к ожидаемому результату, тем натуральней получится иллюзия на ощупь.

Сложность: В таблице ниже приводятся сложности для создания иллюзии, которая выдержит беглый осмотр, обнюхивание и даже ощупывание. В случае, если иллюзия должна будет пройти более точную проверку (например, ее будут пристально разглядывать или попробуют на вкус), сложность задачи увеличиться.

Создание иллюзии предмета на материальной основе			
Наложение косметической иллюзии	**На мгновение**	**На сутки**	**Навечно**
на дерево	3	15	30
на шелк	6	18	35
на кожу	8	20	40
на живую плоть	10	22	45
на камень	12	30	50
на металл	15	35	55

Подвижная иллюзия предмета

Школа: Косметические иллюзии

Описание: Выше мы описали создание иллюзии неподвижного предмета. Однако это хорошо лишь в случае, если вы создаете иллюзию предмета, который внешне не меняется при соприкосновении с окружающим — например картины, меча или ключа. В действительности же большинство вещей вокруг нас постоянно движутся: одежда сминается в складки, деревья шевелят ветками, огонь мерцает. Более того, внешне неизменные предметы тоже могут быть подвержены изменениям: картину можно разрезать, меч — погнуть, ключ — поцарапать. Сделать подвижную иллюзию как таковую не слишком сложно — но для этого нужно понимать, как может двигаться то, чем подражает маг. В какие складки может сбиваться ткань, какие царапины остаются на щите.

Сложность: Зависит от материалы и длительности действия, а так же степени реалистичности. Как и в прошлом случае мы приводим сложности для создания иллюзии, которая сможет пройти первичную проверку, но скорее всего будет разоблачена при внимательном изучении.

Создание подвижной иллюзии предмета на материальной основе			
Наложение подвижной иллюзии	**На мгновение**	**На сутки**	**Навечно**
Дерево	6	20	35
Шелк	8	22	40
Кожа	10	25	45
Живая плоть	12	30	50
Камень	15	35	55
Металл	18	40	60

Иллюзия животного или человека

Школа: Косметические или воздушные иллюзии

Описание: Создание полное иллюзии человека или животного, которого все даже при длительном общении и тщательном разглядывании примут за настоящего. Достигнута эта цель может быть двумя способами: заклинание при помощи косметических иллюзий наложено на настоящего человека (или животное) или создано в воздухе безо всякой основы. Созданному результату можно будет пожать руку или поцеловать его, а вот подраться не получится по описанным выше причинам.

Сложность:

Создание достоверной иллюзии животного или человека без материальной основы			
Создание полной иллюзии человека или животного	**На мгновение**	**На сутки**	**На длительное время**
Косметические иллюзии	15	30	50
Воздушные иллюзии	20	35	60

Амулет полной иллюзии

Школа: Создание амулетов

Описание: Формально это тоже самое, что и прошлый пример — создание полной и достоверной иллюзии человека или животного, которая сможет обмануть внимательного наблюдателя. Однако есть и отличия: это делается при помощи навыка создания амулетов Рассветного круга, а значит а) оно должно храниться столько же, сколько хранится амулет (десятки, а то и сотни лет), б) подходить любому хозяину (т. е. немного видоизменяться в зависимости от его комплекции) и в) работать по принципу амулета: т. е. активироваться только тогда, когда кто-то его надевает.

Сложность: Большинство таких амулетов составляют так называемые «маскарадные» - и в действительности они не так уж совершенны. Пристального наблюдателя они не обманут, но делаются проще (сложность — 20). Есть, однако, и действительно очень тонкая работа, пригодная для самого требовательного покупателя (сложность от 30).

Иллюзия с задачей

Школа: Воздушные иллюзии

Описание: Иногда иллюзии достаточно быть постоянной и неизменной. Иногда она должна меняться. Но иногда она должна активно действовать: ходить, разговаривать и т. д. В таком случае маг сначала делает полноценную воздушную иллюзию, а вот потом у него возникает выбор. Первый и простой вариант — постоянно поддерживать иллюзию самому, находясь недалеко от нее. Это не требует никаких дополнительных трудозатрат, но отнимает много времени и не всегда бывает кстати. Второй вариант — наделить иллюзию полноценной задачей, выражаясь современным языком — программой, которую она будет исполнять.

Сложность: Само по себе это не слишком сложно, однако мастер может попросить игрока очень тщательно

описать даваемые иллюзии задачи. Надо иметь в виду, что иллюзии не обладают собственным воображением и исполняют все строго так, как им приказано. Приказ не вербальный, он вкладывается в иллюзию в процессе изготовления.

Создание иллюзии с задачей		
Задача	**Сложность**	**Пример**
Простая	30	Иллюзия стражника-боэ, стоящего на часах, спрашивающего «Кто идет» и запрещающая пройти всем без разбора.
Средняя	35	Та же иллюзия, которая пропускает несколько конкретных людей или тех, кто называет пароль.
Сложная	50	Та же иллюзия, которая может делить людей на категории и впускать, например, только фели и гегра, но не пускать всех остальных.

Кольцо против иллюзий

Школа: Создание амулетов

Описание: Как правило изготовляемый в виде кольца амулет, который позволяет видеть сквозь иллюзии. Сложность заключается в том, что надевший его человек в принципе не видит иллюзий — то есть не может и догадаться, наложена ли на ком-то рядом с ним иллюзия, или нет.

Амулет довольно недорогой (около 5 фанов) и продается в любой фелийской магической лавке. Вероятно, это самый распространенный из амулетов после простых амулетов удачи и амулетов от дождя, изготовляемых магами Дневного круга. Разумеется, никто не носит его просто так, но с большой вероятностью кольцо против иллюзий будет носить один из охранников богатого дома или ведомственного здания — не говоря уже о резиденциях императора, протекторов и наместников. Любой вотовец может при необходимости получить такое кольцо на время.

Сложность: Минимальная сложность — 10, однако в действительности по результатам броска мага кольцо получает определенный уровень качества. То есть если при создании кольца было выброшено 21 очко, то оно проигнорирует только те иллюзии, сложность которых была 21 или меньше. Большинство ведомственных колец игнорирует иллюзии до 30 очков, но в продаже встречаются и более эффективные амулеты.

Иллюзорное подчеркивание

Школа: Воздушные иллюзии

Описание: Луч света, падающий удачным образом, или тень, скрывающая что-то. Это не иллюзия в прямом смысле: она ничего не скрывает и ничего не создает. Такого рода подчеркивания широко используются в театрах, при декарировании помещений и в тому подобных вещах. Но с умом распорядившись игрой светотени можно добиться очень серьезных результатов.

Сложность: В зависимости от срока действия и объемов задачи от 5 до 20.

Превращение воды в вино

Школа: Косметические иллюзии

Описание: Вода получает все качества вина - его вкус, цвет, запах, консистенцию. Но для того, чтоб создать хорошее вино нужно, чтоб маг а) пробовал хороший сорт и б) был способен оценить его качества (то есть имел навык Кухни на довольно высоком уровне). Настоящего ценителя обмануть практически невозможно, потому что он обращает внимание на детали, которые мало кому придут в голову.

Сложность: 10

Масштабная иллюзия

Школа: Воздушные иллюзии

Описание: Полноценная иллюзия комнаты, сада, большого шкафа или небольшой джонки - словом, любого объекта, в который можно зайти и что-то делать внутри. Обычное применение таких иллюзий - театральные декорации в больших фелийских театрах, но в принципе так можно создать любое помещение и любой объект - было бы желание.

Сложность: В таблице указаны минимальные сложности - скажем, для тех же театральных декораций, к которым никто детально не приглядывается. Создание полноценной, детальной и точной иллюзии большого объекта требует более тщательной проработки “предметов” в нем.

Создание масштабной иллюзии			
Наложение воздушной иллюзии (Рассветный круг)	**На несколько минут**	**На сутки**	**На долгий срок**
10x10 шагов	15	40	50
100x100 шагов	25	50	60

Дневной круг

Позволяющий творить мелкие чудеса, облегчать кое в чем жизнь людей и исцелять болезни и раны, Дневной круг очень популярен среди лавикандцев. Особенно среди других домов. Сами фели часто относятся к Дневному кругу со скепсисом, полагаю (зачастую справедливо), что большая часть магов этого круга — мягко говоря «оболтусы». Это, впрочем, совершенно не относится к магам-целителям, полезность которых признают даже маги Ночного круга.

Закон магами Дневного круга не интересуется вообще: предполагается, что ничего плохого при помощи этой магии сделать нельзя. В действительности это не совсем так, но кто же будет спорить?

Оживление предмета

Школа: Чудотворчество

Описание: Заставить стол бегать, бутылки — маршировать, а стаканы — плясать в подтанцовке. По сути это наделение предмета — любого, какой попался под руку магу — способностью жить самостоятельной и в меру разумной жизнью. Предмет при этом подчиняется магу, но не до конца: так, как подчиняется хозяину собака. Какие свойства приобретет предмет тоже решает маг, но они должны хоть сколько-то укладываться в законы физики и логики. Скажем, бутылка может начать летать, но не сможет исчезнуть в одном месте и появиться в другом.

Сложность:

Создание живых вещей (дневной круг)					
Степень разумности/ размер	**Миниатюрная**	**Маленькая**	**Средняя**	**Размером или весом с человека**	**Большая**
Разум насекомого	6	12	18	20	325
Разум животного	12	18	25	30	35
Разум отличающийся от любого природного	18	24	30	35	40
Разум человека	30	35	40	45	50

Металлические предметы плохо поддаются оживлению, поэтому сложность в случае работы с металлическим объектом увеличивается на 5 очков.

Создание существа

Школа: Чудотворчество

Описание: Одно дело оживить уже созданный кем-то материальный предмет, а другое дело — создать существо из ничего. Это сложней. Но все же маги Дневного круга довольно часто это делают. Практической пользы от таких волшебных существ немного, зато много радости.

Сложность:

Создание «существ» Дневного круга и химер Ночного					
Степень разумности/размер	**Миниатюрное**	**Маленькое**	**Среднее**	**Размером с человека**	**Большое**
Разум насекомого	12	18	24	30	35
Разум животного	18	25	30	35	40
Разум отличающийся от любого природного	25	30	35	40	45
Разум человека	35	40	45	50	55

Кроме того значение имеет материальность существа. Как правило созданное существо нельзя пощупать — оно будет уворачиваться от прикосновений, а если все же его «поймать», то пальцы пройдут сквозь него. Но такое нематериальное существо не может щекотать, таскать записки, тыкаться в ладонь носом и много еще чего важного. Поэтому маги Дневного круга иногда делают и материальных существ. С биологической точки зрения существовать они не могут, но все же пока маг их поддерживает (что не отнимает у него много сил), существуют. К сожалению даже самые лучшие существа такого рода очень уязвимы — им достаточно нанести одну «мелкую рану», чтоб убить. Материализация существа усложняет его создание на 5 очков.

Исцеление ран и болезней

Школа: Исцеление

Описание: Исцеление наложением рук ран и болезней, затрагивающих внутренние органы. В принципе ничего сложного в этом нет: маг должен положить руку на больное место, сосредоточиться, представить как следует, чего он хочет добиться и испытать сочувствие к пациенту. Однако есть несколько важных ограничений. Во-первых, маг должен хорошо представлять, с чем он имеет дело. В случае открытой рамы или перелома проблемы это не представляет: нужно просто вернуть ткани и кости в прежнее состояние. Но в случае болезни маг должен знать диагноз или самостоятельно диагносцировать болезнь прежде, чем заклинание станет возможным. Проще говоря, маг-целитель должен быть довольно компетентным диагностом.

Во-вторых, есть некоторые заболевания, которых не сможет вылечить даже самый лучший маг. Это генетические заболевания, проблемы психики и вообще почти все болезни, которые нельзя понять на уровне лавикандской медицины. Важно при этом помнить, что, хотя лавикандцы не знают о существовании микробов и бактерий, лечить вызванные ими болезни они часто могут — ориентируюсь при этом на болезненное состояние пациента и внутренних органов.

В третьих, наконец, маг-целитель не может лечить больных поточным методом. Через некоторое время он устает. Если речь идет о несложных задачах, мага может хватить на трех, иногда даже на пятерых пациентов. Если о сложных — то и один на несколько часов истощит его силы.

Сложность:

Сложности излечения ран и органов при помощи магии Дневного круга		
Сложность	**Раны***	**Органы**
2	-	-
5	Царапина	-
10	Легкая рана	-
12	Тяжелая рана, перелом	-
15	Приращение отсеченной конечности**	Кожа
20	Рана, несовместимая с жизнью	Кишечник, желудок, желчный пузырь
25	Смертельная рана	Половые органы
30	-	Легкие и дыхательные пути, больные зубы.
40	-	Печень, почки
50	-	Сердце
60	Выращивание отсеченной конечности	Мозг, селезенка

*Подразумевается рана, с простым повреждением — маг сращивает ткани, восстанавливая их так, как они были до ранения.
**Приращение означает магический процесс действительно сращения еще живых тканей — т.е. маг должен не только иметь в наличии отсеченную часть тела, но она должна быть свежей.

Создание амулета от дождя
Школа: Создание амулетов
Описание: Самый частый в обиходе лавикандцев амулет, который встречается даже у небогатых людей. Это своего рода прозрачный магический купол, который защищает человека от дождя на подобие зонта.
Сложность: В зависимости от качества амулета может колебаться **от 5 до 30**. Худшие образцы выходят из строя через год-два и защищают только голову и верхнюю часть туловища владельца (как зонт). Лучшие работают веками и окружают хозяина и его спутников сферой, полностью защищающей их от падающей сверху или сбоку влаги. (Можно пройти даже сквозь водопад, но нельзя наступать в лужу или нырять в реку).

Снятие негативных эффектов ночного круга
Школа: Заклинания, накладываемые на человека
Описание: Проклятие — это не то, что можно отложить, как поход к зубному. Решать проблему нужно сразу. Можно, конечно, пойти к другому магу ночного круга, но это, знаете ли, как-то... Словом, лучше обратиться к другим методам. К счастью, проклятие может быть «перебито» благопожелательным ритуалом мага Дневного круга — и тут уж точно никаких негативных последствий не будет.
Сложность: Само по себе благопожелание ничего сложного из себя не представляет. Сложность лишь в том, что нужно переиграть мага ночного круга, создавшего проклятие. Проще говоря, сложность заклинания будет равна сложности наложения проклятия **+5**. (Если проклятие имело сложность 30, то снятие его магом дневного круга будет иметь сложность 35).

Левитация
Школа: Заклинания, накладываемые на человека
Описание: Летать, конечно, могут только маги выше границы ан-Норга. Но сосредоточиться и воспарить вертикально вверх может любой маг дневного круга — было бы желание. Высота взлета ограничена высотой драконьего полета — то есть где-то около 2-3 ли (полутора километров). Если, конечно, маг не испугается. Кроме того там, высоко, становится холодней — примерно на 3 градуса за ли.
Сложность: 10

Свечение
Школа: Чудотворчество
Описание: Все маги могут создать маленький парящий шарик, освещающий диаметр в несколько шагов вокруг. Маги дневного круга не исключение.
Сложность: 2

Изменение внешности
Школа: Заклинания, накладываемые на человека
Описание: Не стоит путать это с иллюзиями. Маг дневного круга изменит вашу внешность, но он не может придать вам сходство с кем-то другим. Зато может поменять цвет шерсти на фиолетовый или отрастить на время маленькие рожки. Если же внешность, созданная им для вас, кажется вам совершенно обыкновенной — ждите подвоха.
Сложность: от 10 до 30 в зависимости от степени изменений и чувства юмора мага.

Закатный круг

Из всех кругов фелийской магии этот преследуется законом наиболее строго. Фактически, две из трех школ Закатного круга полностью запрещены — даже теоретическое их изучение напрягает власти. Уличенный же в практике некромантии практически всегда заканчивает свои дни на виселице. К счастью, никто не может воспрепятствовать фели учиться тому, чему они хотят. И, что бы ни думал на этот счет закон, в Священном институте и фелийских кварталах по всей империи время от времени поднимают трупы и духов.

В то же время работа со временем, самая сложная и самая почтенная школа Закатного круга, представляющая центральную научную часть исследований большинства магов-ученых этого круга, пользуется в империи большим спросом.

Вся магия Закатного круга завязана на довольно неспешных ритуалах, которые, однако, могут довольно сильно отличаться у разных магов.

Поднять труп

Школа: Работа с телом

Описание: Нельзя сказать, что маги закатного круга только и ждут возможности, чтоб поднять чей-нибудь труп. Подобное случается не так уж часто. В то же время трупы или части тел мертвых животных регулярно используются в создании химер — смежной дисциплине магов Ночного и Закатного кругов. Кроме того в жизни бывают очень неожиданные ситуации. Словом, большинство магов-закатников сможет в случае чего поднять труп. Тем более что, если говорить честно, хитрость невелика.

Некромант должен постоянно поддерживать существование поднятого трупа, но сколько-то опытным магом делается это на уровне рефлекса — даже во сне, и личное его присутствие рядом с покойником для этого совсем не обязательно.

Сложность:

Поднятие и наделение работоспособностью мертвого тела					
	Растение, насекомое, рыба	**Маленькое животное, часть тела**	**Человек**	**Животное больше человека**	**Дракон и сопоставимые объекты**
На час	5	8	10	12	15
На сутки	12	15	20	25	30
На долгий срок	20	25	30	35	40

Поднятый труп обладает всеми рефлекторными и физическими навыками, которыми тело обладало при жизни, но не обладает никакими интеллектуальными. Степень сохранности тела значения не имеет — можно поднять скелет без мышц вообще, так как двигаться он все равно будет при помощи магии, а не при помощи физической силы.

Поднять дух

Школа: Работа с духом

Описание: В течении 49 дней после смерти человека его дух доступен для призыва магом. Дух — это некоторая нематериальная субстанция, обладающая всеми интеллектуальными, но не обладающая никакими физическими свойствами жившего человека. Духом обладает любое живое существо, включая и насекомых, и рыб, но по понятым причинам вступить в общение можно только с людьми или варварами.

Во всех случаях призыв для духа чрезвычайно неприятен на «физическом» уровне — во всяком случае духом это состояние рефлексируется, как боль, хотя строго говоря дух не может испытывать физической боли в человеческом понимании этого слова. В связи с этим большинство духов не хотят, чтоб их призывали и оказывают магу сопротивление, степень которого может варьироваться от ситуации. Исключение составляют те духи, которые по каким-то причинам чрезвычайно сильно хотят связаться с живыми и готовы ради этого терпеть мучительные для них ощущения.

Для призыва духа (как, кстати, и для проклятий Ночного круга) большое значение имеет степень информированности мага о покойном: чем больше маг о нем знает, тем проще будет призыв. При этом важно отметить, что наличие у мага личных вещей покойного и даже частей его тела (если речь не идет о лице, позволяющем яснее представить внешность) никакой пользы не принесет.

Сложность:

Поднятие духа					
	Знакомый мага	**Магу известна внешность и имя**	**Известно только имя и описание**	**Известна только внешность**	**Известно только описание**
Дух готов к призыву	10	12	15	20	25
Дух не хочет, чтоб его призвали	12	15	20	25	30
Дух активно сопротивляется призыву	20	25	30	35	40

Помимо личного нежелания духа являться на призыв и степени информированности мага о личности покойного есть еще один немаловажный фактор: защищенность могилы и самого духа от подобных действий. Верно это и для

поднятия тела. Если над телом, духом или могилой проводят защитные обряды геомант или другой маг Закатного круга, то поднимающему тело/дух магу придется сначала справиться с этими обрядами. То есть перебросить на 5 пунктов результат броска геоманта или мага (или установленную мастером сложность), а уже потом сделать отдельный бросок на поднятие духа или тела.

Принудить душу повиноваться

Школа: Работа с духом

Описание: Сам по себе призыв духа человека противозаконен и довольно непрост. Непрост, хотя и законен, и призыв духа умершего варвара. Но сам по себе призыв вовсе не гарантирует, что дух заговорит с вами. Разговорить его может быть весьма сложно — так же сложно, как разговорить живого человека. Духа, однако, не подвергнешь пыткам, не введешь в гипноз и даже угрожать ему довольно сложно: как ни крути, он уже мертв.

Маг Закатного круга может заставить духа отвечать на его вопросы. Для этого ему понадобится провести дополнительный ритуал. Но нужно учитывать, что а) маги-закатники в принципе не поднимают духов без большой необходимости — и отнюдь не только из боязни нарушить закон, а из соображений обычного гуманизма и принципа «необходимого и достаточного». Принуждение же духа отвечать на вопросы и вовсе считается большинством из них вещью совершенно неэтичной.

Сложность: 12. В случае, если покойный обладал навыком «Стойкость», он сохраняется и у его духа. В таком случае навык «Работа с духом» мага кидается против навыка «Стойкость» духа и ритуал удается в том случае, если бросок мага больше (хотя бы на 1 очко).

Ускорить личное время объекта

Школа: Работа со временем

Описание: Весь мир встроен в единый поток времени, но в то же время этот поток состоит из множества отдельных «нитей», «ручьев» - личных времен разных физических объектов. Таким личным временем обладает любой предмет — от стола или книги до человека или дракона. И маг-закатник может это личное время ускорить или замедлить, таким образом увеличивая скорость естественного развития предмета или замедляя ее. Развернуть время в обратном направлении невозможно. Если ускорить скорость развития лежащего в земле желудя, он может за пару часов вырасти в большой дуб. Если ускорить так же личное время человека, из молодого человека он может стать стариком.

Это именно ускорение или замедление имеющих место процессов. То есть искусственно состаренный человек при этом не заболеет чахоткой, даже если в рамках естественного хода вещей ему «суждено» было сделать это через несколько лет.

Процесс ускорения личного времени, даже не очень значительного, для объекта заклинания крайне неприятен. На проведения ритуала нужен раунд, и если в течении этого раунда жертва заклинания никак не воспрепятствует ему, то после этого самостоятельно прервать ритуал или как-либо действовать вообще она не сможет до тех пор, пока маг закатного круга не решит сам остановить заклинание. (По результатам заклинания жертва автоматически получает 1 легкую рану за каждые пять «промотанных» лет).

Сложность:

Ускорить личное время объекта								
Годы за раунд	1	3	5	10	20	30	40	50
Сложность	5	8	10	20	30	40	50	60

Если маг хочет сделать это заклинание работающим медленно это тоже возможно — период выбирается самим магом и с точки зрения магии совершенно все равно, будет ли человек стареть на 30 лет за каждые полминуты (раунд), каждый час или каждый день. Тем не менее при менее быстрой скорости объект получает возможность действовать достаточно активно, хотя его самочувствие все равно оставляет желать лучшего. Металл плохо поддается заклинаниям этой школы (как и любой другой), поэтому сложность в случае работы с металлическим объектом увеличивается на 5 очков.

Остановить время объекта

Школа: Работа со временем

Описание: Так же точно, как маг может ускорить личное время объекта, он может и его замедлить. Крайней степенью такого замедления является остановка. Это не такой быстрый ритуал — на него понадобится по меньшей мере минут 10. В связи с этим он крайне редко применяется магами-закатниками для самозащиты (в отличие от прошлого заклинания), хотя и является гарантированным способом убийста: живое существо, чье личное время будет остановлено, немедленно умрет.

Зато это заклинание, безусловно, самое популярное заклинание Закатного круга в империи. Его постоянно применяют прежде всего к книгам и произведениям искусства, нередко и религиозным объектам (не лаврикианским, конечно), родовым реликвиям (кроме мечей брэ, которые в этом не нуждаются) и просто предметам роскоши. Предмет с остановленным временем физически ничем не отличается от обычного: «остановленная» книга может сгореть, «остановленный» клинок — сломаться. Но процессы самостоятельного старения этого предмета не происходят: он не разрушается временем, не ржавеет, не истлевает и т.п.

Сложность: 15

Ловушка

Школа: Работа со временем

Описание: Наложить заклинание остановки времени или его замедления можно не только на конкретный объект, но и на все содержимое сундука, сейфа или комнаты. Страшные байки Священного института полны историй о незавидной судьбе тех, кто по ошибке зашел в такие комнаты. В действительности на практике подобные ритуалы как правило проводятся в лабораториях для изучения природы времени или сопряженных с этим вопросов. Маг Закатного круга в принципе может находиться в таком помещении без вреда — для этого ему нужно поддерживать скорость движения во времени своего собственного тела, равную нормальной.

Сложность: 25

Определить время смерти

Школа: Работа с телом

Описание: Любой маг Закатного круга обладает экстраординарным чувством времени и может определить его с точностью до секунды в любой момент дня и ночи. Так же точно маг-закатник может легко измерить длительность временного отрезка между любыми событиями, свидетелем которых он был. (И все равно некроманты любят часы — всем это хорошо известно, а сами закатники охотно поддерживают имидж людей, живущих в окружении точного времени).

Среди прочего любой закатник может прикоснувшись к трупу с точностью до секунды назвать время его смерти, что делает их часто очень полезными в следовательской работе.

Сложность: 2

Ночной круг

Ночной круг объективно является самым опасным из всех — хотя бы потому, что значительная часть его заклинаний прямо направлена на человекоубийство или доставление иных неприятностей ближнему. Тем не менее закон рассматривает магию лишь как орудие преступления. Поэтому убийство проклятием будет сочтено убийством, а перелом ноги проклятием — переломом ноги. Не больше, но и не меньше.

В действительности маги Ночного круга довольно редко применяют свои проклятия во вред окружающим. Исключением из этого правила является серьезная конкуренция внутри этого круга, связанная прежде всего с борьбой за профессорские степени в Священном институте и места глав кварталов, патрициев и тому подобных «фели власти».

Напомним еще раз и о том, что проклятия Ночного круга не имеют ни симпатической, ни контагиозной природы. Проще говоря, наличие частей тела или одежды жертвы никак не поможет магу, и куколки с булавками на манер вуду они тоже не применяют. Если маги ночного круга и прибегают к каким-то внешним эффектам и жестам, то исключительно из соображений психологии, а не из необходимости. Как и вся прочая магия в империи, магия этого круга — овеществление эмоций и чувств мага, а не набор технических приемов. Исключение составляют длительные проклятия, для которых часто используются ритуалы. Однако и эти ритуалы имеют характер концентрации и символических действий, и не используют никакой контагиозной составляющей типа одежды или личных вещей жертвы.

Мгновенные проклятия

Школа: Мгновенные проклятия (кто бы мог подумать!)

Описание: Хотя маги действительно не сыплют проклятиями направо и налево, не сказать о тех проклятиях, которые могут быть применены в бою было бы странно. В особенных комментариях они, кажется, не нуждаются (все уже описано в Книге игрока и Книги домов). Отметим только, что объектом проклятия не обязательно должен быть человек. Это вполне может быть какой-то предмет, который по желанию мага может загореться, истлеть и т.п.

Сложность:

Скорость наложения мгновенных проклятий		
Тип заклинания	**Сложность**	**Время на подготовку**
Проклятия, влияющие на удачливость человека	10	Мгновенно. Доли секунды.
Проклятия, наносящие незначительный физический урон человеку или предмету	15	10 секунд
Проклятия, наносящие значительный физический урон человеку или предмету	20	20 секунд
Проклятия, физически выводящие противника из строя	25	30 секунд
Проклятия, вмешивающиеся в мозговую деятельность жертвы	30-60	От 10 до 30 секунд

Металлические предметы плохо поддаются магическим заклинаниям, поэтому сложность проклятия металлического объекта увеличивается во всех случаях на 5 очков.

Убить человека

Школа: Длительные проклятия

Описание: Количество способов убийства человека в рамках Ночного круга конечно так велико, что озвучивать

детали смысла нет. Да и, в общем, маг сам не всегда точно может предсказать причину смерти. Длительные проклятия тем отличаются от мгновенных, что делаются довольно долго (во всяком случае не меньше 10 минут), а потому как правило совершаются вдали от жертвы. Накладываемое проклятие как правило создается таким образом, чтоб причина смерти была определена не самим магом, а естественным ходом вещей. Человек со слабым сердцем умрет от сердечного приступа, со слабыми легкими — задохнется и т. п. Аналогичным образом действуют и длительные проклятия безумия: развивают имеющиеся у почти любого человека предрасположенности, а не создают безумие из ничего.

Сложность:

Убийство человека длительным проклятием					
	Знакомый мага	**Магу известна внешность и имя**	**Известно только имя и описание**	**Известна только внешность**	**Известно только описание**
Скоротечная смерть	10	12	15	20	25
Смерть в результате долгой болезни	15	20	25	30	35
Сумасшествие	25	30	35	40	45

Если маг хочет самостоятельно сформировать причину смерти или форму сумасшествия, то это усложняет задачу на 10 очков. Кроме того большое значение тут имеет качество — особенно в случае сумасшествия и затяжной болезни. Лавикандцы вообще нацелены на перфекционизм, но в случае длительных проклятий это имеет особенный смысл: чем лучше сделано проклятие, тем сложней будет его снять.

Найти человека

Школа: Длительные проклятия

Описание: Иногда нужно найти человека, чье местонахождение неизвестно. При помощи магии Ночного круга сделать это несложно, но все-таки это проклятие. Так что, во-первых, маг всегда поймет, что его ищут. Во-вторых, даже не у мага от этого появится ряд неприятных ощущений (головная боль, резь в желудке, резко повышенное сердцебиение и т.д. - в зависимости от личных особенностей). По этим причинам государственные службы довольно редко прибегают к магическому поиску. Фактически только в случае, когда речь идет о преступнике (а не подозреваемом), который почему-то срочно нужен властям, и его нельзя, скажем, просто объявить в общеимперский розыск.

В результате заклинания маг узнает точное географическое положение человека в момент проведения заклинания

Сложность:

Поиск человека (длительные проклятия)				
Знакомый мага	**Магу известна внешность и имя**	**Известно только имя и описание**	**Известна только внешность**	**Известно только описание**
12	15	20	25	3

След и магическая сигнализация

Школа: Длительные проклятия

Описание: Когда ты нашел человека, хорошо бы его не упустить. Для этого можно провести дополнительное заклинание, прикрепляющее к жертве своего рода магический «маячок». Он позволит магу отслеживать все перемещения жертвы, а та, в свою очередь, начнет перманентно мучиться той же головной болью/резью в желудке или чем ему там положено от природы.

Кроме того длительные проклятия будут более полезны как своего рода сигнализация. Они накладываются на помещение/сундук и реагируют на всех входящих/открывающих. Сами по себе такое проклятие будет, в общем, безвредно, но ничто не помешает магу после этого наложить на «вора» любое проклятие, которое придет в его, мага, голову. Иногда даже длительные проклятия комбинируются таким образом, чтоб при активации магической сигнализации следующее, более опасное, проклятие автоматически обращалось против вора.

Сложность: «След» **- 15** (только после того, как жертва обнаружена магией). «Сигнализация» **- 25**.

И от того, и от другого заклинания можно защититься как при помощи Ночного, так и при помощи Дневного кругов.

Создать магическую защиту

Школа: Длительные проклятия или создание амулетов.

Описание: Довольно часто бывает так, что магу ночного круга нужно защититься от другого мага ночного круга. Сделать это не очень сложно, однако хитрость не в сомом заклинании. Важнее сделать его достаточно крепким и устойчивым, чтоб другой маг не смог его пробить. В то же время чем крепче защита, тем хуже придется магу, наложившему ее на себя. Как ни крути, это тоже проклятие — и за использование защиты придется расплатиться по меньшей мере головной болью, а то и чем-то серьезней. Длительное использование защит не рекомендуется, да никто и не выдержит действительно качественной защиты больше часа-двух.

Сложность: Результат броска навыка «Длительные проклятия» равен крепости защиты. Проклинающему магу придется перекинуть этот результат. Если заклинатель хочет сделать защиту более слабой, чем позволяет ему

результат броска, это конечно можно.

Амулеты создаются по аналогичной схеме, но перед этим нужно подготовить амулет (сложность 15) или купить готовую болванку (они продаются, но разумный маг Ночного круга доверяет только себе).

Магически легированная сталь

Школа: Мгновенные проклятия или Создание амулетов

Описание: Металл мало приспособлен для наложения на него заклинаний какого бы то ни было круга. Есть, однако, способ исправить этот недостаток. Для этого нужно в процессе создания и закалки стали наложить на нее ряд мгновенных проклятий. Процесс этот называется магической легированием по аналогии с обычным легированием, применяемым в лавикандской металлургии (в основном в оружейном деле). Обработанный при помощи таких проклятий металл приобретает большую упругость и прочность. Главное же, что на него после этого легко можно накладывать заклинания любого круга. (Особенно эта разница важна для Рассветного круга: магически легированная сталь обладает с магической точки зрения свойствами шелка).

Степень обработки магически легированной стали такова, что в общем сделанное из нее предметы можно носить при себе без боязни — в случае, если на них не наложены какие-то иные опасные заклинания, конечно. Довольно часто из такой стали делается фелийское оружие, хирургические инструменты и вообще научный инструментарий разных видов.

Сложность: 35 (Мгновенные проклятия) или 25 (Создание амулетов)

Создать магическую броню

Школа: Создание амулетов

Описание: Иногда люди нуждаются в надежной и легкой броне. Подчас, эта необходимость приводит их к магам ночного круга, которые такую броню делают. Ни для кого не секрет, что эти доспехи подвергают проклятиям, и что — по большому счету — их полезные свойства лишь побочные эффекты. Это действительно так: доспехи могут сделать носящего их быстрей и сильней, могут дать ему дополнительную защиту. Могут даже изменить свойства его мозга: дать возможность брэ видеть в темноте как фели, а фели — чувствовать запахи, как худду-нюхачу. Возможностей множество. Но чем серьезней будет «помощь» брони, тем серьезней будет расплата за нее.

Сложность:

Примеры «улучшений» брони	**Сложность**	**Примеры «побочных» действий**
Доспехи обладают более высокими качествами брони, чем положено при их весе и прочих свойствах	12 и более	1 час ношения: незначительное ухудшение самочувствия 2 часа: заметная боль 3 часа: потеря сознания и, если человека не вытащили из брони, смерть
Доспехи изменяют физические качества владельца	25 и более	20 минут: заметная боль 40 минут: возникает вероятность того, что соответствующие природные качества человека будут ослаблены в течении долгого времени после ношения доспехов
Доспехи изменяют свойства мозга, нервной системы и органов чувств владельца	40 и более	Первый час: незначительное ухудшение самочувствия Второй час: серьезная вероятность сумасшествия

Приведенные улучшения и побочные действия — не более чем примеры, на которые мастер и игроки могут ориентироваться.

Создать химеру

Школа: Создание химер (снова неожиданность!)

Описание: Химеры чрезвычайно разнообразны. Если речь идет о полностью живой химере (то есть той, в создании которой маги Закатного круга участия не принимали, и которая способа жить сама без помощи мага), то все зависит от очень большого ряда факторов. Прежде всего это сложность состава и разнородность частей химеры — быка и буйвола сшить легко, лошадь и зебру тоже несложно, а вот дельфина и зебру очень непросто. Второй фактор — размер химеры. Чем сложней состав химеры, тем меньше она может быть размером. Если речь идет лишь о незначительных привнесениях частей одного животного в другое (скажем, на кожу лошади нашивают накладки из кожи носорога), то размер ограничен размерами «основного» животного. Но если речь идет о сшивании нескольких разнообразных частей, то верхним размером для химеры будет высота и длина примерно в шаг. Для большего размера уже понадобится некромант, так как живым это существо не будет. В принципе, чем меньше химера размерами, тем проще ее сделать с магической точки зрения (но тем сложней с хирургической, конечно). Все прочие необычные свойства химеры: ее послушность, разумность (верхний предел — разумность дракона), сила, ловкость — все это будет увеличивать сложность задачи.

Сложность: от 5 до 60 в зависимости от ряда факторов.

Латентное проклятие

Школа: Латентные проклятия

Описание: Функция латентного проклятия — изменение сетки вероятных событий, ожидающих жертву проклятия в будущем. Перед каждым человеком в жизни стоит ряд важных и мелких выборов. Это ветвящееся дерево видят в своих прорицаниях лока. А маги Ночного круга могут «отсекать» лишние ветви. Фактически, проклятием они не создают судьбу человека, а формируют ее из уже имеющихся вероятностей, которых сами при этом не осознают. Сами-то они будущее не предсказывают.

От латентного проклятия нельзя защититься или спастись. Можно провести новое латентное проклятие, которое изменит твою судьбу в иную сторону, но будет ли от этого лучше — большой вопрос.

Сложность: Латентное проклятие должно формулироваться игроком в виде фразы-пожелания («Однажды ты полюбишь прекрасную девушку», «Тебе доведется жить в интересные времена», «Твой сын будет похож на тебя», «Ты будешь рад своей смерти» и т.п. и т.д.) Мастер сам должен решить, насколько исполнение такого пожелание вероятно. Чем ниже вероятность, тем выше будет сложность броска навыка, который игрок должен будет совершить после этого. Если он не выбросит сложность, проклятие сработает — но чем больше будет разница между результатом и сложностью, тем больше изменений будет в него внесено. В любом случае Латентные проклятия как правило по сроку действия существенно выходят за рамки модуля и даже истории, так что мастер сам может определять их результаты и сложности. Возможно в ряде ситуаций кидать кубики на наложение латентного проклятия вообще не стоит, чтоб не портить интересный и красивый момент.

Круг гармонии

Не самый заметный, но чрезвычайно важный для жизни империи круг гармонии не интересует власти и не слишком известен даже другим фели. Тем не менее найзаров в Лавикандии не так уж мало, и встречаются они по всей территории империи.

Особенностью этой школы является тесная связь мага с системой гармонии, в которой он живет. Фактически после установления с такой системой полной связи (на что требуется примерно год), в ее границах найзар уже не совершает отдельных заклинаний. Вся система повинуется его малейшей воле.

Так что заклинаний, которые мы приводим, являются скорее примерами возможных действий найзара. Сложности их приобретают значение лишь тогда, когда маг круга гармонии вынужден действовать за пределами привычной ему системы гармонии.

Изменение темпов и направлений роста

Школа: Работа с растениями

Описание: Замедлить или ускорить развитие растения. Само по себе это, в общем, не слишком сложно, но большое значение имеет одновременный контроль направления и формы изменений: можно вырастить из дерева крышу над головой, можно заставить дерево передвигаться при помощи корней. Чем масштабней задача, и чем большая скорость изменений требуется, тем выше будет сложность.

Сложность: от 2 до 60 в зависимости от объема, темпа и сложности изменений.

Изменение свойств материала

Школа: Работа с растением

Описание: Дерево можно сделать и твердым, и мягким, и острым, и гибким. Одну и ту же ветку можно превратить практически в меч и в бич. Для этого нужно, чтоб ветка была еще жива — но вовсе необязательно, чтоб она все еще росла на дереве. Можно подобрать и недавно упавший на землю плод, и ту же только что сломанную ветку. (Сам найзар ветки, конечно, без необходимости ломать не будет.

Сложность:

Изменение свойств материалов найзарами						
Гибкость/Прочность	**Ель**	**Орех**	**Бамбук**	**Самшит**	**Палисандр**	**Металл**
Дерево	2	5	8	10	12	15
Толстая ветка	8	10	12	15	20	25
Канат	12	15	20	25	30	35
Веревка	20	25	30	35	40	45
Нить	30	35	40	45	50	55

Состояние материала должно поддерживаться магом. Если он перестает обращать на это внимание, материал быстро принимает исходное состояние.

Стать для животного своим

Школа: Работа с животными

Описание: Стать для животного не посторонним и, возможно, опасным существом, а частью его группы, стаи, семьи. Отчасти это достигается благодаря вполне рациональным действиям, какими пользуются для тех же целей зоологи и дресировщики. Найзары, однако, могут ускорить этот процесс благодаря своей магии. На территории его системы гармонии животные магу не угрожают, но за ее пределами это вполне может произойти.

В то же время без особой необходимости найзары нечасто пользуются этой своей способностью.

Добившийся от животного доверия найзар может выступать для него в качестве вожака стаи или стада и, в общем, до какой-то степени ему приказывать.

Сложность: от 2 до 30 в зависимости от степени разумности и агрессивности животного.

Понять животное

Школа: Работа с животными

Описание: Речь идет не о буквальном понимании, так как животные не разговаривают, а найзары не овладевают какими-то там «звериными языками». Речь идет о чрезвычайно полном понимании пластики животного и языка его тела. Тут, опять таки, сложно различить, что является собственно магией, а что просто хорошим знанием звериных повадок.

Сложность: 15 и более

Подчинить систему гармонии

Школа: Работа с системой

Описание: Приходя в существующую систему маг-найзар проводит по сути дела огромный ритуал, способствующий его сращению с этой системой. Поскольку длительность его никак не может быть меньше года (разве что система совсем крошечная), говорить о сложностях тут не приходится: мало какой модуль и даже история охватят такой большой промежуток времени. Мастер может, если у него будет такая необходимость, выдумывать отдельные «под-ритуалы», маленькие ритуалы, составляющие один большой и выставлять на них сложности по своему усмотрению. Во всяком случае найзару придется договориться с важнейшими животными этой системы, весьма вероятно — с живущим в ней духом местности. Кроме того необходимо будет установить и сколько-то постоянную связь с разными точками в этой системе.

Воссоздать систему гармонии

Школа: Работа с системой

Описание: Гораздо более трудоемкая задача встает перед найзаром, если ему нужно не подчинить себе существующую систему, а воссоздать разрушенную. В Лавикандии это случается нередко, так как природа ее в основном освоена крестьянами, застроена городами и деревнями. Все это, разумеется, нарушает естественный ход вещей. Найзар может попытаться приспособиться к такой измененной системе (это бывает) или воссоздать на ее месте старую — а фактически создать новую. Эта задача, опять таки, распадется на множество под-задач.

Круг свершений

Известно, что маги круга свершений не только могут уничтожать большие массы противника, но и помогают в ирригации и водоснобжении, тушат пожары и делают множество других полезных вещей. Тем не менее большинство их заклинаний явно нечеловеколюбивы.

Все они создаются при помощи больших, долгих (не менее получаса) и сложных ритуалов, требующих массы подручных материалов. Бороться с ними магически бесполезно, и сами они угрожают не магией, а ее результатами. Если маг устраивает пожар в военном лагере, тушить его придется водой, а не заклинаниями.

Как и всех прочих школ список заклинаний огромен, так что мы просто приведем несколько ярких примеров.

Землетрясение

Школа: Ударная магия

Описание: В Лавикандии почти никогда не случаются землетрясения, хотя иногда они случаются в морях рядом с ней и производят цунами. Тем не менее маги круга Свершений могут устраивать небольшие землетрясения в круге диаметром от 2 до 20 ли. Как таковое землетрясение для людей не очень опасно. Но оно повреждает все строения, может спровоцировать пожары и вообще может принести людям массу косвенных неприятностей. Наконец те, кому не повезло оказаться в здании, рискуют погибнуть.

Землетрясение может колебаться по силе и диаметру действия. Для удобства в схеме мы воспользуемся известной в России 12-балльной шкалой интенсивности землетрясений (Медведева-Шпонхойера-Карника), из которой можно извлечь описания соответствия баллов реальным разрушениям. В Лавикандии она, само собой, неизвестна, так что игроки могут просто выражать задачу (хочу разрушить башню; хочу слегка потрясти, чтоб люди упали), а мастер может перевести ее в сложности. Впрочем, можно этого и не делать, а переводить задачи в сложности на собственное усмотрение.

Сложность:

Землетрясение, создаваемое магом круга Свершений				
Баллы/Диаметр	**2 ли**	**5 ли**	**10 ли**	**20 ли**
VII баллов	2	5	10	20
VIII баллов	5	10	15	25
IX баллов	10	12	20	30
X баллов	15	25	35	45
XI баллов	25	35	50	60

Огонь с неба

Школа: Ударная магия

Описание: Огненный дождь, падающий с неба. Фактически представляет собой либо множество отдельных горящих объектов, предварительно собранных ветром над полем боя, либо — что чаще — спускающийся сверху на поле раскаленный воздух, поджигающий все на своем пути.

Сложность: 40

Наводнение

Школа: Ударная магия

Описание: Маг заставляет все близлежащие источники выйти из берегов и затопить окружающее за счет создания в них своего рода плотин из поднятой земли, долго идущего ливнего дождя или какого-либо иного способа. Довольно полезное на поле боя, это заклинания все же гораздо чаще применяется для затопления рисовых полей, что необходимо для сельского хозяйства.

Сложность: 20.

Сделать землю твердой

Школа: Защитная магия

Описание: Почва под ногами солдат становится твердой, вся грязь застывает. Существует и обратное заклинание, в результате которого почва становится сплошной грязью и болотом. Диаметр действия заклинания может колебаться от 2 до 20 ли.

Сложность: от 10 до 30 в зависимости от радиуса

Смерч

Школа: Ударная магия

Описание: Огромная воронка, созданная ветром, движется по приказу магу. Создать смерч не очень сложно, но его довольно сложно контролировать и, в отличие от большинство других заклинаний ударной магии, смерч требует внимания мага и после создания. Оставлять его на произвол судьбы неразумно, так как он легко может двинуться в сторону мага и его союзников.

Сложность:

Смерч, созданный магом Круга свершений			
	Обычный смерч	**Сильный смерч** (способен разрушать каменные постройки)	**Огненный смерч** (горит и поджигает, а частично расправляет все на пути движения
Создать	10	20	30
Контролировать	15	25	40

Бросок контроля нужно делать каждую фазу (если расчет идет в рамках крупных боевых взаимодействий) или, соответственно, каждые 10 раундов.

Камнепад

Школа: Ударная магия

Описание: Иногда это действительно камни, а иногда маги облегчают себе жизнь и сморaживают на высоте ледяные глубы, которые и роняют вниз. Урон от них не так велик, но все же более чем неприятен.

Сложность: 40 (для камнепада) или 30 (для падающих ледяных глыб)

Ветер в нужную сторону

Школа: Ударная или защитная магия

Описание: Ветер дующий в нужную сторону может помочь сдуть малярийные испарения, помешать вражеским лучникам стрелять и помочь стрелять лучникам союзным. Может надуть паруса флотилии, а если сделать его сильней — поднять гигантскую волну. Может наконец просто пригнать облака с дождем или разогнать их. Одно из самых полезных и разнообразных в применении заклинания круга Свершений.

Сложность: от 5 до 30 в зависимости от силы ветра.

Земляной вал

Школа: Защитная магия

Описание: Поднять землю так, чтоб она стеной защитила спрятавшихся за ней — часто применяемое и полезное заклинание. Полезное не только для войны, но и для архитектуры, ирригации и множества других мирных дел.

Сложность: 15

Ирригационный полив

Школа: Ударная магия

Описание: Устроить дождь и даже ливень может любой маг круга свершений — хитрость невелика. Гораздо сложней сочетать сложную систему мелких дождей, падающих в нужное время суток, с определенным состоянием и температурой почвы. Словом, это сложная система, но совершенно незаменимая для ирригации. Благодаря этому

в плодородных зонах империи часто собирают по три урожая риса в год.

Сложность: 40 (и советы человека, понимающего в рисоводстве и ирригации)

Граната

Школа: Защитная магия

Описание: Маги всех кругов могут зажечь над своим плечом светящийся шар, при котором они читают в темноте или который используют для освещения в комнате. У всех он обладает разными свойствами, но только у магов Круга Свершений он — опасное оружие. Шар этот — своеобразная граната, которая, если магу этого захочется, разнесет в клочья все в радиусе 8 шагов вокруг. Включая и мага, конечно.

Это самое маленькое по радиусу действие заклинание магов Круга Свершений. Часто оно становится и последним.

Сложность: 2